

AMIGA CD³²

Commodore

FIRE & ICE

THE DARING ADVENTURES OF COOL COYOTE



"THE BEST PLATFORMER SINCE RAINBOW ISLANDS"
(THE ONE 92%)

EPILEPSY WARNING

Please read before using any video game or allowing your children to use it.

Some people are liable to have an epileptic seizure if they are exposed to flickering lights or certain normal conditions of everyday life.

Some persons could have a seizure after watching television images or while playing certain video games, and this can occur even if there have been no previous medical problems or experience of epilepsy.

If you or a member of your family has ever shown epileptic symptoms (such as fits of consciousness) when exposed to flickering lights, consult your doctor before playing.

Parents should supervise their children's use of video games. If you or your children experience any of the following symptoms - dizziness, blurred vision, eye or muscle twitches, loss of consciousness, confusion, involuntary movements or convulsions - discontinue use immediately and consult your doctor.

PLEASE TAKE THE FOLLOWING GENERAL PRECAUTIONS WHEN PLAYING VIDEO GAMES

Do not sit too close to the television screen, position yourself with the television cable at 45 degrees. Play video games preferably on a small screen. Do not play if you are tired or have not had much sleep. Make sure that the room in which you are staying is well lit. Rest for 10-15 minutes per hour while playing video games.

WARNING BETREFFEND EPILEPTISCHE ANFÄLLE

Vor jeder Benutzung eines Videospiels durch Ihr Kind oder Ihre Kinder aufmerksam machen.

Manche Menschen zeigen bei bestimmten Arten von flackernden Lichtquellen oder in der Umgebung ungünstiger Verkehrssituationen Anfälle beginnen zu epileptischen Krämpfen oder Ohnmachten. Dieses Risiko kann bei bestimmten Fernsehsendern oder Videospiele auftreten. Das Phänomen kann auch auftreten, ohne daß die betreffende Person in diesem Zusammenhang die medizinischen Bedeutung wußt oder einen epileptischen Anfall erleben hat.

Sollten Sie selbst oder ein Mitglied Ihrer Familie je bei elektronischen Lichtquellen Epilepsie-ähnliche Symptome empfunden haben, so wenden Sie sich vor jeder Benutzung an den Arzt.

Wir empfehlen Eltern, ihre Kinder beim Videospielen aufmerksam zu beobachten. Sollte das Spiel anfangt und fortsetzt, Sie einen Arzt rufen. Gibt es Gedanken über im Kind etwas derartige Symptome verdeckt: Schwäche, Schütteln, Augen- oder Mundkontraktionen, Bewußtseinseinverlust, Orientierungsvermögen, unkontrollierte Bewegungen oder krankhaftige Zuckungen.

IN JEDEN FALL ZU TREFFENDE VORSICHTSMASSENNAHMEN BEI DER BENUTZUNG EINES VIDEOSPIELS

Sicher Sie nicht zu nah am Fernsehbildschirm, auf jeden Fall so weit entfernt, wie es das Aussehen erlaubt. Siedeln Sie Videospiele vorzugsweise auf kleinen Bildschirmen. Spielen Sie nicht, wenn Sie Müdigkeit fühlen oder nicht genug geschlafen haben. Verweisen Sie sich auf Sie in einem gut beleuchteten Raum spielen. Schützen Sie beim Spielen jede Stunde eine 20-minütige Fernsehpause hin.

AVVERTIMENTO RELATIVO ALL'EMPLESSA

Da segnalare, e da far leggere ai vostri bambini, di non di posare affatto di un video giochi.

Alcune persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a perdita di coscienza quando sono esposte ad certe forme di luce o a determinati fenomeni nel nostro ambiente quotidiano. Tali persone sono soggette ad attacchi di epilessia o a estrema infelicità o gioco con un certo grado. Tali manifestazioni possono apparire anche quando il soggetto non ha mai preceduto malattia o non ha mai subito di una crisi epilettica.

Se voi siete di un membro della vostra famiglia, ha già presentato dei sintomi relativi all'epilessia (attacchi o perdita di coscienza) in presenza di certi fenomeni circostanti, è meglio evitare di posare alcuno video giochi.

Consigliamo ai genitori di tenere d'occhio i bambini mentre questi giocano con i video giochi. Qualsiasi colpo stanco o sonno barattolo anziché uno dei seguenti sintomi: vertigini, cianosi, alterazione della vista, contrazione degli occhi o del muscolo, perdita di coscienza, disorientamento, movimento involontario o convulsioni, smettere immediatamente di giocare e consultate un medico.

PRECAUTIONS A PRENDRE EN TOUTES CAS PRIMA DE UTILISATION D'UN VIDEO JEUX

Nez proche trop près de l'écran de télévision, positionnez-vous avec la ligne de télévision à 45°. Jouez à des jeux vidéo préférablement sur un petit écran. Ne jouez pas si vous êtes fatigué ou n'avez pas dormi assez. Assurez-vous que la pièce où vous êtes assis soit bien éclairée. Durant le jeu, faites une pause de 10-15 minutes.

AVERTISSEMENT SUR L'ÉPILEPSIE

Tous ceux dont l'adulte utilisent d'un jeu vidéo sur votre écran de télévision.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie en raison des effets de l'environnement à la vie de certains types de lumières circulaires ou à l'énergie électrique dans leur environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à ces effets lorsque regardant certaines images télévisées ou écrans d'ordinateur à certaines périodes. Ces préférences peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédents médicaux ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie.

Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (toux ou perte de conscience) et présentez de simulations similaires, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation.

Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsque ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez des symptômes suivants: vertiges, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvements involontaires ou convulsions, arrêter immédiatement ce jeu et consultez votre médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDÉO

Nez trop près de l'écran. Jouez à distance suffisante de l'écran de télévision et assurez-vous que la permet le confort de regarder. Utiliser de préférence les jouets vidéo sur un écran de petite taille. Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil. Assurez-vous que vous prenez donc une pause bien éclairée. En cours d'utilisation, faites des pauses de 10 à 20 minutes toutes les heures.

FIRE & ICE

Fire & Ice Instructions.

Loading.

CD32.

Insert your Fire & Ice CD into the machine and switch on.

Amiga CD drive.

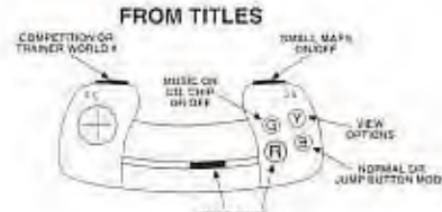
Cold Start.

Insert your Fire & Ice CD into the machine and switch on.

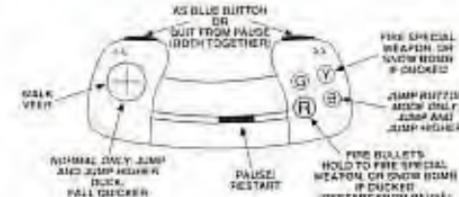
Workbench Start.

Double-click on the 'Fire' disk, then double-click on the Fire&Ice icon.

Controls.



IN GAME

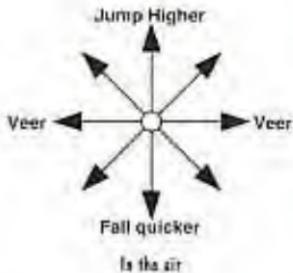
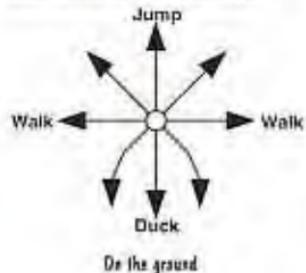


Control of Cole Coyle is by joystick, mouse or game controller, auto-detected by selecting any direction on that device. Plug your chosen device into port 1 of your CD32, or port 2 on your Amiga computer, both called the game part. Amiga keyboard owners may also select keyboard control or the other port, called the mouse port.

You have two modes in which to use your control device, normal or jump button (J-B). In normal mode, Up moves up, as you would expect. In J-B mode, the up function is moved onto a second button. Game controllers especially are easier to operate with jump on a separate button. Note that most joysticks only have one button so do not select J-B mode with a single button joystick.

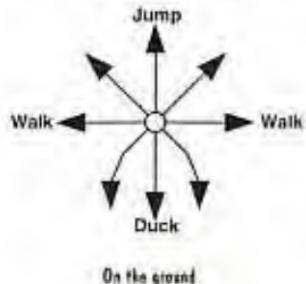
FIRE&ICE

Game Controller in normal mode:



Red button - Fire weapons.
 Yellow button - Fire special weapon, or snow bomb if ducking.
 Pause (middle) button - Pause game, press again or red button to restart.
 Other buttons - no action

Game Controller in jump button (J-B) mode:



FIRE&ICE

Red button - Fire weapons.

Yellow button - Fire special weapon, or snow bomb if ducking.

Pause (middle) button - Pauses game, press again or red button to restart.

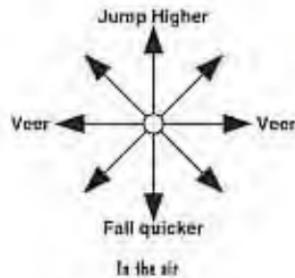
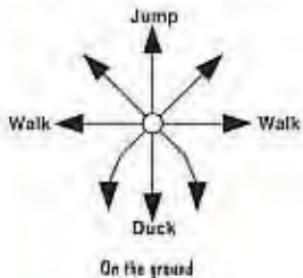
Blue button - Jump, or jump higher.

Either front button - As blue button. This gives you plenty of options.

Green button - no action

Joystick.

One button joysticks cannot be used sensibly in J-B mode.



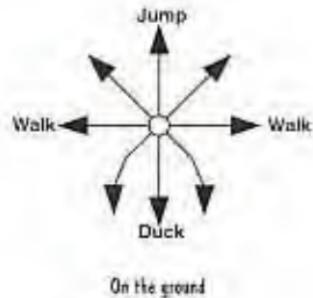
Buttons - Fire weapons.

Mouse.

This particular mode is not recommended, but the O.S. does support mouse control, so here it is. The mouse is being polled relative, so continual movement is required to keep Cool Coyote on the move.

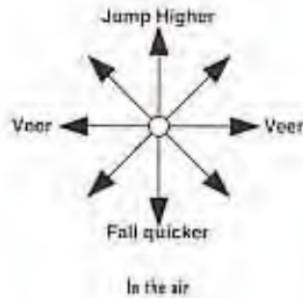
FIRE&ICE

Mouse in normal mode.



Left button - Fire weapon.
Right button - no action.

Mouse in jump button [J-B] mode:



Job fire to launch a small ice pellet. Duck and hold fire down to launch a crow bomb, up to seven can be carried at once. Whilst not ducking, hold fire down to launch the current special weapon, if you have one. The special weapon button may be used to fire a special weapon immediately.

Keyboard.

Many keys may be used, offering a wide choice of setups for left and right-handed players.

up	up		up	up
Q	W	s	r	t

down	down		down	down
A	S	é	f	g

left	left		left	left
Z	X	C	V	à

The cursor arrow keys are also available.

The ctrl (control), alt (alternate) and both shift keys are used as fire buttons.

Press the 'Help' key on the keyboard during play to pause the game, or use the middle (play/pause) button on the game controller. From pause, press the 'Help' key or the play/pause button to resume the game, or press fire. To quit the game and return to the title sequence, press 'Esc' on the keyboard, or press the two front buttons on the game controller simultaneously.

FIRE&ICE

Left button - Fire weapon.
Right button - Jump, or jump higher.

FIRE & ICE

Player Options.

Press any function key during the titles sequence or demo game to bring up the options screen. The following options are available:

- F1 - select normal or jump button mode and which port, or keyboard. Your control device is detected automatically when you move it.
- F2 - small map display on or off.
- F3 - Select full competition mode, i.e. play all worlds in sequence, or let to 4th world trainer mode, where you can practise on one world only with 9 lives.
- F4 - In-game music on CD, on computer (chip) or off.

Game controllers use the blue button as F1,
reverse button as F2,
forwards button as F3,
green button as F4.

Fire & Ice will attempt to save your high score table to non-volatile storage. This will be non-volatile RAM or your CD32, or is selectable on your Amiga computer via preferences. See your Amiga manual for more details.

The Story So Far.

Sutan quietly congratulated himself. This was the perfect place to hide. Already worshipped by the indigenous Human population, he could remain here undisturbed. He needed to rest for some time, it had been a long journey, over 12 light years across the coldness of space. Here he could absorb energy from the heat of the midday sun, and it was very hot here. He began to make plans for his takeover of this small planet, all he needed now was time to replenish his energy. He laughed out loud as he recalled the moment of his escape from his prison of two thousand years. It had actually been very easy, he thought. The guards had become slow and lethargic, they had made mistakes. He knew they would, after all, he had time to wait, nothing but time.

Gleann had picked up the trail at last. It had taken a while, but he knew that somewhere there would be evidence of the vast expense of magical energy required to transport his old enemy away from this place. How could they have let him escape, he wondered?

He called upon the elemental forces to begin the chase. He would have to be careful, Sutan was dangerous. He would have no qualms about starting a full-scale elemental battle wherever he went, and at any cost to his surroundings. Gleann remembered how an entire solar system had been destroyed prior to Sutan's capture. That was why he had been incarcerated for the remainder of his existence.

FIRE & ICE

The trail led to a small blue-green planet, the third of nine orbiting a yellow star. Sutan was bound to be somewhere in the hotter regions. Fire had always been his favourite elemental force, it was more destructive than the others. This was not going to be easy. Direct confrontation would be disastrous for all the life-forms on the planet. No, there had to be another way. Gleann needed an agent, someone he could help to defeat Sutan without arousing too much suspicion. Who would be the best choice, certainly not a Human, they were far too stupid and clumsy. They couldn't hero their way out of a paper bag. The sort of hero required needed to be smart, cunning, fast, and willing to travel.

Gleann began his search near the northern polar ice cap. There weren't many suitable candidates here at all. He could feel Sutan's evil magic eyes here, he didn't have long. Many of the less intelligent creatures were already behaving aggressively towards each other, or a path of certain self-destruction. Where was the hero he needed? Walrus? Too slow! Piskin? Too stupid! He focussed on a small igloo, and heard the distant sound of music. He had chased upon the home of one Cool Coyote. He couldn't risk direct contact. His materialisation would almost certainly be detected by the rejuvenated Sutan. He would have to help the hero in more subtle ways...

Weaponry.

Cool Coyote's main weapon is ice pellets, small round lumps of ice which can freeze enemies. More than one hit may be required to do this. Jab fires to launch an ice pellet.

Secondary special weapons may also be obtained. Metal discs may be found lying around, which bear symbols relating to their function. Touch the disc to pick it up. It turns blue and moves to the top right of the screen to confirm that it has been collected. The special weapon display also shows smaller versions of the symbol. Up to three of these are displayed, showing the last three shots of the weapon. Some may only start with one or two shots. Picking up another disc of the same type as that already held will accumulate shots, whereas picking up a different type will replace the old weapon.

Multiple special weapon discs are contained in bonus ice blocks, and crystal trunks.

More special weapons are revealed as the game progresses. You will find such weapons as airbombs, rain clouds, shields and the sonic kick!

Clouds and Snow Bombs.

Cool Coyote can carry up to seven snow bombs at a time, launched by decking down and holding fire pressed for a short time. These bombs rise into the air and hit all enemies or screen. Snow bombs can be obtained from three places:

1) clouds. This is the main source, so to be confused with thunderclouds, which are an altogether unpleasant experience. Fire at the fluffy white clouds to cool them down. They will start to rain, then hail, then snow if you continue to fire at them. Once snowing they deposit

FIRE&ICE

large flakes, which may be collected for later use. After a short time the clouds can snow no more and become storm clouds. Moves away at this point to avoid being struck by lightning.

- 2) torus ice blocks. Instead of special weapon discs, occasionally a snow bomb may be released.
- 3) crystal cubes, behaving much as honest ice blocks.

Freezing Enemies.

One or more hits from ice pellets or snow bombs is required to freeze each enemy. They will stay frozen for a few seconds before thawing. This indicates that they are thawing out. They will then resume their normal activities, but beware, they will be more immune to a second freezing. In order to eliminate a meanie you must shatter it while it is frozen by walking or jumping onto it. The puppies can also shatter enemies. Note also that freezing a flying enemy will cause it to crash to the ground and shatter.

At the moment that you shatter a meanie it will reveal a key part if it was carrying it, accompanied by a sound effect. The key will remain where it was produced until Cool Coyote approaches it, whereupon it will chase him until picked up.

Displayed Information.

SCORE
0

LLLLL000

is a snowflake showing the number of days remaining to complete the land, each 'arm' of the flake represents one day and night. When the flake is gone, or the seventh night, the fire wizard will have had time to locate our hero and hot things up for him.

LLLL is the lives remaining display. Up to nine lives may be held in reserve.

000 is the special weapon, showing the last three shots and the type.

***** is the snow bomb stock, up to seven may be carried.

FIRE&ICE

Getting from Place to Place.

Each of the countries visited by Cool Coyote is split into as many as five lands. Some lands are several locations and others may be skipped if you find secret exits. It is not necessary to visit all lands to complete the game. You are given a percentage of the lands covered with your high score entry. It is possible to visit all lands in one game, there are no either/or situations.

Exit from most lands will be via the ice door, which Cool Coyote must locate on each land. This will be shaped like a key-hole. The key to open this has been split into six pieces and each piece has been given to one of Satan's mischievous types, e.g. one of the penguins will have one part (always the same part, not always the same penguin). As our hero collects each part, all currently collected parts are shown at the bottom of the screen. Touching the exit door with an incomplete key also does this. Touching the exit door having collected all the parts will open the door. Jump through the door to get to the next land.

Some lands have secret and not-so-secret exits; jumping into those will also get to another land. The fail key is not required to do this.

Ice Steps and Bridges.

Situated around the landscape are magical ice switches. Step onto them to activate a column of ice steps or an ice bridge. These temporarily provide access to other places. They slowly melt and finally are unable to support any weight. The hotter the land, the quicker they melt. Puppies will use the steps and bridges, but lead them away before the ice melts.

Puppies.

On many lands, Coyote puppies can be found. If on screen or just beyond they will attempt to jump towards Cool Coyote for protection. They are too small to concern other creatures and will not be hurt by them. Like Cool Coyote, they are able to fire small ice pellets, and do so when he does. They can be led to the exit doorway and through it to yield an extra life. One way to do this is to stand opposite the exit.

Puppies are afraid to use moving platforms and cannot jump large gaps or into deep holes. They will also wander off if left behind. They can be made to jump ahead of Cool Coyote by firing rapidly for a short time. This makes the puppies feel brave and they will move off in the direction the Coyote is facing. Stop firing for a short while and they will return. The puppies can also shatter frozen enemies, and, since they can fire ice pellets, are capable of eliminating meanies on their own, even if Cool Coyote has been hit.

FIRE&ICE

Days and Nights.

The sky colour changes from day to night every 20 after, and the snowflake at the top left of the display information loses one 'arm' at every nightfall (Except the first). After seven days and nights, the fire wizard will track down Cool Coyote and his things up for him. Keep going at this point, and hurry to the exit, it only gets better from here on.

Bonus Objects.

Many small bonus objects are dotted about each land. These may be collected for bonus points and are also accumulated towards extra bonuses.

Extra Lives.

Extra lives, indicated by the 1UP symbol are awarded at 20,000, 70,000, 150,000, 260,000 and 400,000 points. They are also obtained by picking up the Bone-*et* ice bones and by guiding puppies through the exit doors.

Credits.

Game design by Andrew Braybrook and Phillip Williams.

Programmed by Andrew Braybrook.

Original graphics by Phillip Williams.

Additional original graphics by John Lillie and Andrew Braybrook.

Sound and Music by Jason Page.

Extra graphics by John Kershaw, Colin Seaman and Emma Gubberley.

O.S. Technical support from Mika Montgomery, Toby Simpson and Iain Wellington.

Project Co-ordinator: Graeme Bosall, Renegades.

Produced by Grafgold Ltd.

Published by Renegades.

FIRE&ICE

Fire & Ice - Anleitung

Laden

CD32

Legen Sie Ihre CD Fire & Ice ein, und schalten Sie den Computer ein.

Amiga mit CD-Laufwerk

Klickstart

Legen Sie Ihre CD Fire & Ice ein, und schalten Sie den Computer ein.

Start von der Workbench

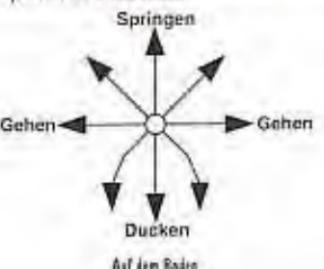
Öffnen Sie das Symbol der "Fire"-Diskette mit Doppelklick, und doppelklicken Sie dann auf das FireIce-Symbol.

Steuerung

cool Coggs kann mit dem Joystick, der Maus oder dem Spielcontroller gesteuert werden. Welchen dieser Controller Sie verwenden, wird automatisch festgestellt, wenn mit dem jeweiligen Gerät eine Richtung gewählt wird. Schließen Sie den gewünschten Controller in Port 1 Ihres CD32 bzw. in Port 2 Ihres Amiga-Computers an. Beide werden als Spieler 1 bereitstehen. Eigentümer der Amiga-Tastatur können auch Tastentersteuerung oder den anderen, als Mausport bezeichneten Port wählen.

Sie können Ihren Controller in zwei Modi einsetzen: Normal und Sprungmodus (J-B). Im Normalmodus bewirkt Oben eine Bewegung nach Oben. Im J-B-Modus wird eine zweite Taste mit der Oben-Funktion belegt. Insbesondere bei Spielcontrollern lassen sich Sprünge leichter mit Hilfe einer zweiten Taste ausführen. Beachten Sie, daß die meisten Joysticks nur über eine Taste verfügen. Wenn Ihr Joystick nur eine Taste hat, darf nur die Taste J-B nicht wählen.

Spielcontroller im Normalmodus:



Rote Taste - Waffen Feuern

Gelbe Taste - Spezialwaffe feuern oder kein Ducken als Schussabschüsse

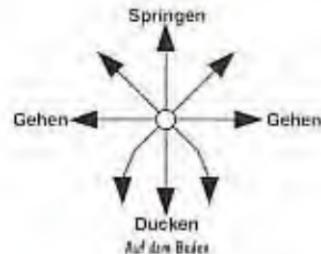
Passatste (Mitte) - Spieler 1: zur Winderschaltung des Spiels nachchts drücken oder rote Taste betätigen

Arzige Tasten - Keine Wirkung

Spielcontroller im Sprungmodus (J-B):



FIRE&ICE



Rechte Taste - Waffen feuern

Gelbe Taste - Spezialwaffe Feuer über dem Ducken die Schneebälle
Pfeiltaste (Mitte) - Spieldaten zur Wiederholung des Spiels aufnehmen drücken oder rote Tasten feuern
Blau Tasten - Springen oder Höher Springen
Beide vordeinen Tasten - Wie kleine Tasten. Damit haben Sie viele Optionen.
Blaue Taste - keine Wirkung



keine Wirkung

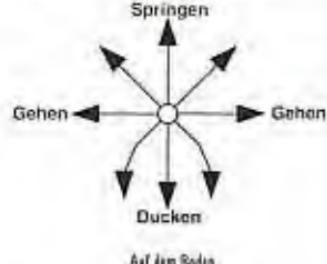
Drehen

Drehen

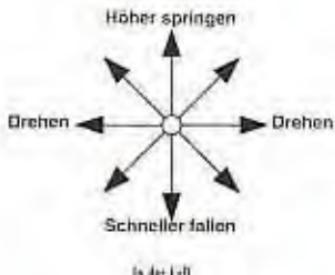
Schneller fallen
Is der Luft

Joystick

Je höher mit einer Taste drücken sich im Modus J-B nicht steuern erlaubt.



Taste - Waffen feuern

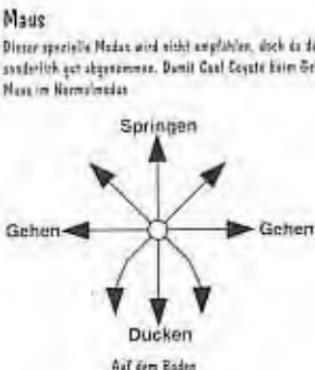


Höher springen

Drehen

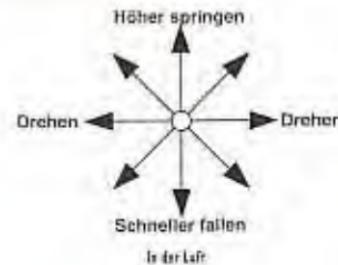
Drehen

Schneller fallen
Is der Luft



Maus

Dieser spezielle Modus wird nicht empfohlen, doch da die Betriebsart den Heizkreislauf unterstützt, wird sie mit angeföhrt. Die Massigale werden nicht unbedingt gut abgestimmt. Damit Coal Coyle beim Fallen nicht immer wieder einschläft, soll die Heiz anstrengungen bewegen werden.
Nur im Normalmodus



Höher springen

Drehen

Drehen

Schneller fallen

Is der Luft

Nur in Sprungtest-Modus (J-B)



Keine Wirkung

Gehen

Gehen

Ducken
Auf dem Boden



Keine Wirkung

Drehen

Drehen

Schneller fallen

Is der Luft

Links Taste - Waffen feuern
Rechts Taste - Springen oder höher springen

FIRE&ICE

Drücken Sie Feuer, um eine kleine Eiskugel zu werfen. Dücken Sie sich, und halten Sie die Feueraste gedrückt, um eine Schneebombe zu werfen. Sie können gleichzeitig bis zu sieben Schneebomben mit sich führen. Wenn Sie sich nicht ducken, halten Sie die Feueraste gedrückt, um die aktuelle Spezialwaffe einzusetzen, wenn Sie über eine solche verfügen. Mit der Spezialwaffen-Taste können Sie eine Spezialwaffe sofort abfeuern.

Tastatur

Viele Tasten stehen zur Verfügung, so daß sich für Links- und Rechtshänder viele Möglichkeiten einrichten lassen.

Oben Oben	Oben Oben
Q W z t f l z s l	Q P
Unten Unten	Unten Unten
A S d F t b j k L	Ö
Links Links Rechts Rechts	Links Links Rechts Rechts
Y X C V b n M -	-

Die Cursor-tasten können ebenfalls benutzt werden.

Die Tasten STRG, ALT sowie beide Hochstelltasten wirken als Feuertaste.

Um während des Spiels eine Pause einzulegen, drücken Sie auf der Tastatur die HILFE-Taste, oder Sie verwenden die mittlere Taste des Spielcontrollers (Spielen/Pause).

Um das Spiel aus der Pause wieder aufzunehmen, drücken Sie die HILFE-Taste oder die Taste Spielen/Pause oder die Feuertaste. Um das Spiel zu verlassen und zur Anfangssequenz zurückzukehren, drücken Sie auf der Tastatur ESC, oder Sie drücken gleichzeitig die beiden vorderen Tasten auf dem Spielcontroller.

Spieleroptionen

Drücken Sie während der Anfangs- oder Demosequenz eine beliebige Funktionstaste, um den Optionsbildschirm aufzurufen. Die folgenden Optionen stehen zur Verfügung:

F1 - Wählen Sie Normal-, Sprungtaus-Modus und Part oder Tastatur. Ihr Controller wird automatisch durch die Bewegung erkannt.

F2 - Fenster mit kleinen Karten als oder ausblenden

F3 - Wählen Sie den kompletten Weltwahl-Modus, d. h. spielen Sie nacheinander alle Welten, oder den Trainer-Modus für die 1. bis 4. Welt, wo Sie mit zwei Leben pro Welt über können.

F4 - CD-Narrk bzw. Computer-Narrk während des Spiels ein oder aus.

Auf dem Spielcontroller nicht die klass. Tasten als F1,

- die Rückwärtstaste als F2,
- die Vorwärtstaste als F3 und die
- grün Tast als F4.

Fire & Ice speichert Ihre Rekordtabelle vorzugsweise im nichtflüchtigen Speicher. Das ist normalerweise der nichtflüchtige RAM-Speicher auf Ihrem CD32. Sie können aber auch mit der Option "Voreinstellungen" wählen, wo die Rekorde abgelegt werden sollen. Weitere Informationen dazu finden Sie in Ihrem Amiga-Handbuch.

Waffen

Coop Coyotes Hauptwaffe sind Eiskugeln - Stein, runde Eislöcher, die den Gegner einfrieren. Dafür werden mindestens zwei richtige Treffer benötigt. Betätigen Sie die Feuertaste, um ein Eisstückchen abzuschleudern.

Sekundäre Spezialwaffen sind ebenfalls verfügbar. Metallstacheln können überall gefunden werden; ihre Funktion wird durch Symbole gekennzeichnet. Berühren

FIRE&ICE

Sie eine Scheibe, um sie aufzunehmen. Sie fügt sich dann hinzu und bewegt sich zur Bestätigung, daß sie aufgenommen wurde, in die obere rechte Ecke des Bildschirms; im Spezialwaffen-Fenster sehen Sie noch kleinste Ausgaben des Symbols. Bis zu drei werden diese dargestellt, sie erhöhen für die letzten drei Schüsse dieser Waffe. Manche Waffen haben nur einen oder zwei Schüsse. Durch die Aufnahme einer weiteren Scheibe vom gleichen Typ wird das Anzahl der Schüsse erhöht; wird eine Scheibe vom anderen Typ aufgenommen, erhöht diese die alte Waffe. Mehrere Spezialwaffenscheiben sind in Bonus-Eislöcke und Kristallklagen enthalten.

Im Verlauf des Spiels entdecken Sie auch andere Spezialwaffen. So finden Sie z.B. Luftbombe, Regenschauer, Schilder und das Schlägkästl.

Wolken und Schneebomben

Cool Coyote kann bis zu sieben Schneebomben auf einmal bei sich tragen. Um sie abzuschütteln, müssen Sie sich ducken und die Feuertaste kurz gedrückt halten. Die Bomben steigen dann in die Höhe und treffen alle Feinde auf dem Bildschirm. Schneebomben kann man an drei Orten erhalten:

- 1) Welken. Welken sind die Hauptquelle und nicht mit Dämonenköpfen zu verwechseln, die durch und durch unverzählt sind. Feuern Sie auf die fliegenden, weißen Welken, um sie abzuschütteln. Wenn Sie weiter darauf feuern, geben sie zwar Regen, das Hagel und dann Schnee ab. Wenn die Welken schreien, geben Sie große Flöcke ab, die für die spätere Verwendung eingesammelt werden können. Nach kurzer Zeit können die Welken nicht mehr abstoßen und verwandeln sich in Gewitterwolken. Entfernen Sie sich daraufhin schnell, um nicht vom Blitz getroffen zu werden.
- 2) Bären-Eislöcke. Anstatt der Spezialwaffenscheiben werden mildeste Schneebomben freigespielt.
- 3) Kristallklagen. Verhalten sich im großen und greifen wie Eislöcke.

Feinde einfrieren

Um Feinde einzufrieren, müssen diese von einer oder mehreren Eisstückchen und Schneebomben getroffen werden. Sie bleiben keine Zeit gefangen und blitzen davon. Dies bedeutet, daß die Feinde wieder auftauchen. Sie nehmen danach wieder ihre normalen Fähigkeiten auf, haben jedoch eine gewisse Immunität gegen das zweite Eisstückchen entwickelt. Um einen Bärenwicht zu erschlagen, müssen Sie ihn verschmettern, indem Sie auf ihn treten oder springen, während er gefroren ist. Die Welken können ebenfalls Feinde verschmettern. Beachten Sie auch, daß ein fliegender Feind durch Erhitzen abfriest und verschellt.

Wenn Sie einen Bärenwicht verschmettern, erhältt dieser zgl. einen Schlüsselstein; gleichzeitig erkennen Sie ein Geräusch. Der Schlüssel bleibt an der befindlichen Stelle, bis sich Cool Coyote ihm nähert. Dassch erfolgt der Schlüssel, bis er aufgenommen wird.

Angezeigte Informationen

SCORE (Punktzahl)

LLLLL000

ist eine Schenflasche, die die Anzahl der Tage anzeigen, die dem Helden in einem Gebiet verbleiben. Jeder "Arm" der Flasche steht für einen Tag und eine Nacht. Wenn die Flasche in der dritten Nacht verschwindet, kann der Feuerzähler seinen Helden austricksen und ihm gehörig abholen.

LLL steht für die verbleibenden Leben. Max kann bis zu sechs Leben haben.

000 steht für die Spezialwaffe; gezeigt werden die drei letzten Schüsse und die Art der Waffe.

***** ist der Vorrat an Schneebomben. Es können bis zu sieben Schneebomben gleichzeitig getragen werden.

Fortbewegung

Jedes Land, das Cool Coyote besucht, ist in fünf Objekte unterteilt. Einige Objekte sind geheime Orte, andere können ausgelöscht werden, falls Sie Geheimvergänge finden. Um das Spiel zu gewinnen, müssen nicht alle Länder besucht werden. Mit Ihrer Punktzahl wird Ihnen die Prozentzahl der abgelaufenen Objekte angegeben. Es ist möglich, innerhalb eines Spalls alle Objekte zu entdecken; es gibt keine Entweder-Oder-Situationen.

Die meisten Gebiete kann Cool Coyote durch eine Einstellung, die er in jedem Objekt machen muß. Die Tür hat die Form eines Schließzahls. Der Schließzel

FIRE&ICE

Zu dieser Tür werden in sechs Teile zerlegt und jedes Teil einer Art des Geistes Satans gegeben. Einer der Pinguine hat z. B. ein Teil immer das gleiche Teil, aber nicht immer der gleiche Pinguin!. Wenn einer Held ein Teil annehmen, werden die sich in seinem Besitz befindlichen Teile am unteren Rand des Bildschirms angezeigt. Wird eine Ausgangstür mit einem einschlägigen Schloss besetzt, werden die Teile ebenfalls genutzt. Wird die Ausgangstür berührt, erscheinen alle Teile eingesammelt werden, öffnet sich die Tür. Springen Sie durch die Tür ins nächste Gebiet.

Einige Gebiete haben gewisse und nicht so gewisse Ausgänge. Wenn Sie durch diese springen, gelangen Sie ebenfalls in ein anderes Gebiet. Der einschlägige Schloss ist hierfür nicht aussichtsreich.

Eisstufen und -brücken

Überall in der Landschaft sind magische Eisstufen verteilt. Treten Sie auf eines Schilder, um eine Eisstiege oder Eisbrücke zu aktivieren, mit denen Sie verdeckt an andere Orte gelangen können. Die Treppen und Brücken eckmäuer langsam, bis sie schließlich kein Gewicht mehr tragen können. Je höher die Stufen, desto schneller schneiden sie. Wölfe hetzen die Stufen und Brücken - führen Sie sie fort, ehe die Eis schmilzt.

Wölpen

In diesen Gebieten findet man Rektenwölpe. Wenn sie sich auf dem Bildschirm oder in der Nähe befindet, versuche sie, auf Cool Coyote zu springen, um ihn bestimmt zu werden. Sie sind zu klein, als dass sich andere Meinen für sie interessieren würden und werden daher nicht belästigt. Sie können wie Cool Coyote kleine Eisangeln fressen und tun dies, wenn Cool Coyote selbst kleine Eisangeln wirft. Sie können zu den Ausgangstüren und höchst geführt werden, um ein zusätzliches Leben zu erhalten. Unter anderem kann dies erreicht werden, indem man sich auf die andere Seite der Tür stellt.

Wölpe haben Angst vor kriegerischen Plattformen und können nicht über große Lücken und in tiefe Löcher springen. Wenn sie zurückgelassen werden, laufen sie davon. Wird die Feuersteine kurzzeitig schnell nacheinander gedrückt, überholen die Wölpe Cool Coyote. Sie fühlen sich dann sehr mutig und laufen weiter in die Richtung, in die Cool Coyote schaut. Wenn Sie mit dem Feuer so aufziehen, kommen sie zurück. Die Wölpe können auch gefrorene Fonds zerstören. Da sie Eisangeln auffressen können, sind sie in der Lage, Bisswichte selbstständig auch dazu zu erzielen, wenn Cool Coyote getroffen wird.

Tags und Nächte

Die Farbe des Himmels ändert sich von Zeit zu Zeit von Tag auf Nacht. Bei Einbruch der Dunkelheit verliert die Schwellenfläche oben links im Informationsfenster einen "Arm" (während in der ersten Nacht). Nach sieben Tagen und Nächten spielt der Feuerzähler Cool Coyote auf und heißt ihm mächtig ein. Macht Sie weiter, und rufen Sie zum Ausgang, denn von jetzt an wird es immer heißer.

Bonus-Gegenstände

Überall in den Gebieten sind viele kleine Bonus-Gegenstände verteilt. Sammeln Sie sie ein, um Bonuspunkte zu erhalten. Bei einer gewissen Anzahl von Bonus-Gegenständen erhalten Sie einen Zusatzkuss.

Zusätzliche Leben

Bei 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 und 400.000 Punkten erhalten Sie jeweils ein zusätzliches Leben, was durch das Symbol IUP angezeigt wird. Zusätzliche Leben können Sie auch erhalten, indem Sie Bonus-Eisstufen aufnehmen und Wölpe durch Ausgangstüren führen.

FIRE&ICE

Instructions de Fire and Ice

Chargement

CD32

Insérez le CD Fire & Ice dans le lecteur, puis allumez-le.

Lecteur de CD Amiga

Démarrage

Insérez le CD Fire & Ice dans le lecteur, puis allumez-le.

Démarrage avec le Workbench

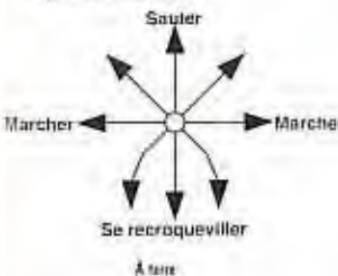
Double-cliquez sur le disque "Fire", puis sur "Ficher/Fire&Ice".

Commandes

Cool Coyote va diriger au moyen d'un joystick, d'une souris ou d'un keypad, qui sont automatiquement détectés lors de la sélection d'une direction. Branchez le périphérique souhaité sur port 1 ou port 2 de votre ordinateur Amiga, appellé tout de suite port de jeu. Les périphériques de claviers Amiga peuvent également sélectionner des commandes clavier sur un autre port, appelé port audio.

Il existe deux modes pour la périphérique de commande : normal ou avec la bouton "Aster". En mode normal, vers la haut provoque un déplacement vers le haut alors qu'en mode "aster", cette fonction est assignée à un autre bouton. En effet, les joypads sont plus faciles à utiliser si l'option "aster" ne trouve pas ce bouton différent. Notez que la plupart des joysticks n'ont qu'un bouton, et par conséquent ne sélectionnent pas ce mode sur ces modèles.

Joystick en mode normal :



Sauter plus haut

Tourner

Tomber plus vite

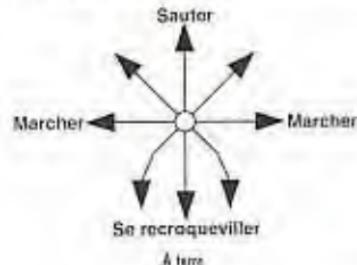
à tirer

Bouton rouge : tir.
Bouton jaune : tir avec des armes spéciales ou des bombes de voler à vos ennemis.

FIRE&ICE

Bouton (du milieu) passe : interrompt le jeu, appuyez à nouveau sur ce bouton ou sur la bouton rouge pour reprendre la partie.
Autres boutons : ne déclenchent aucune action.

Dépend en mode bouton "sauter" :

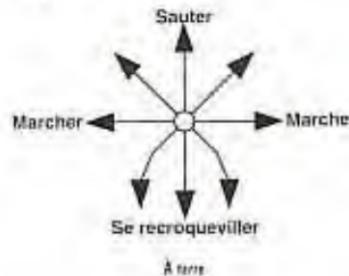


Bouton rouge : tire.

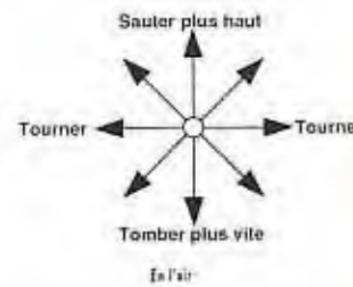
Bouton juste : tire avec des bombes spéciales ou des bombes de neige si vous avez recroquevillé.
Bouton (du milieu) passe : interrompt le jeu, appuyez à nouveau sur ce bouton ou sur le bouton rouge pour reprendre la partie.
Bouton bleu : sauter ou tenter plus haut.

L'un des deux boutons de dessus : déclenche bouton bleu, ce qui vous offre diverses possibilités.
Bouton vert : ne déclenche aucune action.

Joystick



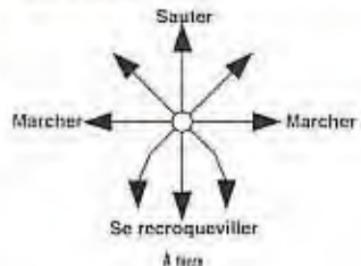
Bouton : tire.



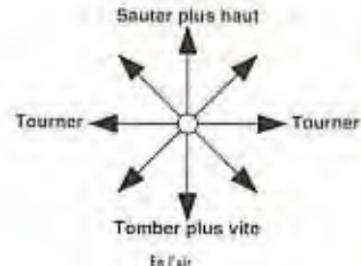
En l'air

Souris

Nous ne recommandons pas l'utilisation de ce mode même si le système d'exploitation accepte la souris. Celle-ci est interrompue sur sa position, il faut donc la déplacer de façon continue pour que Coal Coyote reste actif.
Sauter en mode normal :

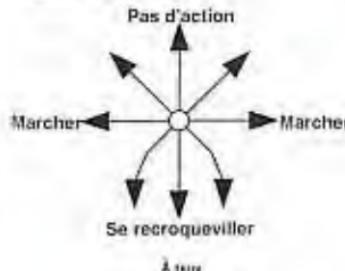


À terre

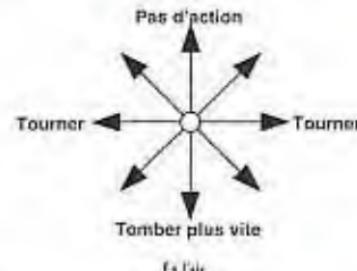


En l'air

Sauter en mode "sauter" :



Bouton gauche : tire.
Bouton droit : ne déclenche aucune action.



En l'air

FIRE & ICE

défaut au niveau (il s'agit toujours du même niveau mais pas toujours du même niveau !). Au feu et à cristaux qui sont très résistants aux différents niveaux, vous déjouez ou vous protégez suffisamment au bas de l'écran. Vous entrez la partie de sortie en la touchant avec une clé qui vous avez dans les poches. Sortir par la porte ouverte pour passer au territoire suivant.

Certains territoires possèdent des sorties secrètes et d'autres pas si secrètes que cela, par lesquelles vous passez également à un autre territoire. Vous n'avez pas besoin pour cela de la clé entière.

Marches et ponts de glace

Des commentatori glaciés magiques se trouvent dissimulés dans le paysage. En passant le pied dessus, vous activez des escaliers de marche ou des ponts de glace, qui vous offrent un accès temporaire à d'autre îles. Ces marches et ces ponts disparaissent parfois et peuvent être trop fragiles pour supporter un poids quelconque.

Pour le territoire a un climat chaud, placez vite les foudres. Les bébés coyotes utilisent les marches et les ponts mais les dévorent avant qu'ils ne soient complètement fondus.

Bébés coyotes

Sur de nombreux territoires, se trouve des bébés coyotes. S'ils se trouvent à l'écran ou juste au-delà ils essaieront de venir chercher la propreté de Coal Coyote. Ils sont trop petits pour attaquer d'autres créatures et ne se font pas maler. À l'instar de Coal Coyote, ils peuvent lancer des boulettes de glace, et l'imiter quand il le fait. Vous pouvez les conduire à la porte de sortie et les faire passer de l'autre côté pour vivre une vie de plus. Pour ce faire, une des méthodes possibles consiste à se battre en face de la tortue.

Les bébés coyotes ont pour des plates-formes meublées et ne peuvent pas échapper par-dessous de larges fissures au fond des trous profonds. Ils se perdent si vous les laissez en arrière. Vous pouvez les faire courir pour piéger devant Coal Coyote en tirant rapidement pendant un court instant. Cela leur donne du temps et les faire courir dans la direction dans laquelle va dirige Coal Coyote. Si vous arrêtez un moment de tirer, ils rebondissent vers Coal Coyote. Les bébés coyotes peuvent aussi buter des ennemis gelés, et, étant capables de lancer des boulettes de glace, ils peuvent éliminer tout ennuis, même si Coal Coyote est blessé.

Nuits et jours

La couleur du ciel change de temps en temps pour indiquer le passage du jour à la nuit et inversement, et le Flocon de neige en haut à gauche de l'écran d'information perd son "brin" à chaque tombée de la nuit (sauf la première fois). Au bout de sept jours et sept nuits, la magie des feux se lancerà à la poursuite de Coal Coyote, et cela commencera à chauffer pour ce dernier. Lorsque cela se produira, poursuivez cette route et filez-vous vers la ville, ce n'est qu'à partir de là que l'effet s'intensifie.

Objets à bonus

De nombreux petits objets à bonus sont dispersés sur chaque territoire. Vous pouvez les ramasser pour obtenir des points de bonus et les collecter pour obtenir des bonus supplémentaires.

Vies supplémentaires

Les vies supplémentaires sont représentées par le symbole IUP et elles sont attribuées à 20 000, 70 000, 150 000, 250 000, et 400 000 points. Elles sont aussi accordées en ramassant des os complis de bonus et en guidant les bébés coyotes vers les portes de sortie.

FIRE&ICE

Fire & Ice

Caricamento

C32

Inserite il CD Fire & Ice nel computer e accenderla.

Amiga

Avete a freddo,

Inserite il CD Fire & Ice nel computer e accenderla.

Amiga da Workbench

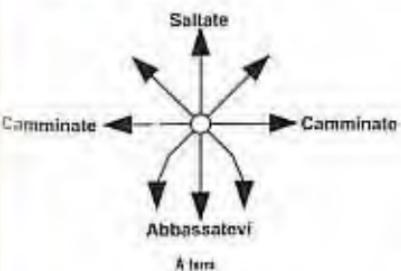
Fate doppio clic sul disco "Fire", quindi fare doppio clic sull'icona Fire & Ice.

Controlli

Il controllo di Coal Coyote viene effettuato tramite joystick, mouse o controller del gioco, individuati automaticamente selezionando qualsiasi direzione su qual' dispositivo. Inserite il dispositivo scelta sulla porta 1 del C32 e nella porta 2 del computer Amiga. Gli stessi di tastiera Amiga possono anche selezionare il controllo della tastiera a l'altra porta, chiamata porta dei mouse.

Si hanno due modalità in cui utilizzare il dispositivo di controllo, normale e "voltare". La modalità normale, se questa è alta, la modalità "voltare", fa funzionare il joystick spostato ad un secondo pulsante. I controlli di gioco sono più facili da operare con "voltare" se un poliziotto sepolto. Notate che la maggior parte dei joystick hanno solo un pulsante, quindi non selezionare la modalità "voltare" con un joystick con un solo pulsante.

Controlli del gioco la modalità normale:



Pulsante rosso — Fatto fatto con simi

Pulsante giallo — Tutto fatto con simi speciali e con bombe di rotaia se vi abbattere.

Pulsante grigio (tastiera) — Mettete in pausa il gioco, premete di nuovo a il pulsante rosso per eliminare.

Altri pulsanti — nessuna azione

FIRE&ICE

Il controllore di gioco in modalità 'saltare':



Pulsante rosso – Fate fuoco con armi.

Pulsante giallo – Fate fuoco con armi speciali o con bombe di neve se vi abbassate.

Pulsante rosso (centrale) – Mettete le pause il gioco, premete di nuovo o il pulsante rosso per risintonizzare.

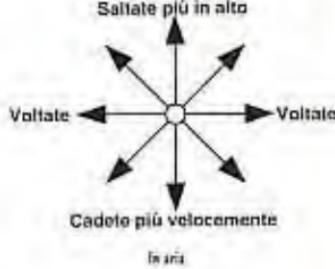
Pulsante blu – Saltate o saltate più in alto.

Uso dei pulsanti frontali – Come il pulsante blu. Offre molte opzioni.

Pulsante verde – nessuna azione.

Joystick.

I joystick con un solo pulsante non possono essere utilizzati a pieno in modalità 'saltare'.



Pulsante – Fate fuoco con le armi.

FIRE&ICE

Mouse:

Questa particolare modalità non viene consigliata, ma il sistema operativo supporta il controllo del mouse. Il mouse viene interagito in modo relativo, quindi deve richiesto un movimento costante per mantenersi inlivellato. Dati Cognit.

Mouse in modalità normale



Pulsante sinistro – Fate fuoco con armi.

Pulsante destro – nessuna azione.

Mostra in modalità 'saltare'.



Pulsante sinistro – Fate fuoco con armi.

Pulsante destro – Saltate o saltate più in alto.

FIRE&ICE

Fate fuoco per lanciare una piccola pallottola di ghiaccio. Abbracciatevi e tenete premuto il pulsante del fuoco per lanciare una bomba di neve; se potete trasportare fino a sette alla stessa tempo. Quando non vi abbrazzate, tenete premuto il pulsante del fuoco per lanciare l'attuale arma speciale, se ne avete una. Il pulsante dell'arma speciale può essere utilizzato per fare fuoco con un'arma speciale immediatamente.

Tastiera

Potete usare molti tasti aziendati così a disposizione una vasta gamma di impostazioni per giocatori monnier e doppiamani.

xa	xa	ya	ya	za	za
Q	W	s	r	t	y
giù	giù	giù	giù	giù	giù
A	S	d	f	g	h
sinistra	sinistra	destra	destra	destra	destra
Z	X	C	V	b	M
-	-	-	-	-	-

Sono anche disponibili i tasti della freccia curvata.

I tasti CTRL, ALT e entrambi i tasti SHIFT vengono usati come pulsanti del fuoco.

Premete il tasto "Guide" sulla tastiera durante il gioco per mettere in pausa il gioco e utilizzare il pulsante centrale (play/pause) sul controllore di gioco.

Per pausa, premete il tasto "Guide" o il pulsante play/pause per riprendere il gioco o premere fuoco. Per abbandonare il gioco e tornare alla sequenza dei titoli, premete Esc sulla tastiera e premete i due pulsanti frontalii su controllore di gioco contemporaneamente.

Opzioni del giocatore

Premate qualunque tasto "Guide" durante la sequenza dei titoli o durante il gioco dimostrativo per fare apparire lo schermo delle opzioni. Sono disponibili le seguenti opzioni:

F1 – selezionare la modalità del pulsante normale o jump e quale porta a tastiera. Il dispositivo di controllo viene individuato automaticamente quando viene spostato.

F2 – display delle piccole mappe attivato/disattivato

F3 – selezionare la modalità full competition (gara completa), cioè giocate tutti modi le sequenze e la modalità trainee (essicciatore) dal 1° al 4° mondo, in cui potete esercitarsi in un mondo solo con 9 vite.

F4 – attivare/disattivare la musica del gioco

I controllori di gioco utilizzano il pulsante ble come F1.

Il pulsante inverso come F2.

Il pulsante le avvelni come F3.

Il pulsante verde come F4.

Tira & Ice testa di calore la tabella dei punteggi all'in memoria non volatile. Questa sarà RAM non volatile sul CD32 e è selezionabile sul computer Amiga mediante le preferenze. Per maggiori dettagli, consultare il manuale Amiga.

Armi.

L'arma principale di Cool Cogito è costituita da pallottole di ghiaccio, piccole palline di ghiaccio che possono congelare i nemici. Per fare questo può essere necessario più di un colpo. Fate fuoco per lanciare una pallottola di ghiaccio.

Potete ottenere anche armi speciali secondarie. Potete trovare per terra dischi metallici che raccolgono simboli dalla loro fusoliera. Toccate il disco per raccoglierlo.

FIRE&ICE

Quando bla e si sposta in alto e verso destra nello schermo per confermare che è stato raccolto. Il display dell'arma speciale mostra anche versioni più piccole del simbolo. Non raggiungere mai fino a tre, ma gli ultimi tre colpi dell'arma. Alcuni potranno iniziare con uno o due colpi. Raccolgendo un altro disco della stessa tipo di quello che avete già in possesso, verrà accumulato colpi, mentre se raccoglievi un tipo diverso, quest'ultimo sostituirà la vecchia arma.

I dieci delle armi speciali multipla-tipo costituiscono le blocchi di ghiaccio premio e sfere di cristallo.

Con il progredire del gioco vengono rivelati più armi speciali. Troverete armi come bomba sonora, scuola di pioggia, scuola e l'abbai sonoro.

Nuvole e bombe di neve.

Cool Cogito può trasportare fino a sette bombe di neve alle stesse tempeste, lasciate abbracciandovi e tenendo premuto il pulsante del fuoco per poco tempo. Queste bombe si sollevano nell'aria e colpiscono tutti i nemici nello schermo. Potete allontanare bombe di neve da tre pacchi.

1) Dalle nuvole. Questa è la fonte principale, da non confonder con le nuvole temporalesche che sono un'esperienza per estrarre piccole. Fate fuoco sulle nuvole e lasciatele volare per raffreddarle. Camincatevi a piacere, a gradinare e poi a avvicinare le nuvole e fare fuoco su di esse. Quando nevicasse, si depositerà un gran fiocco che potrete estrarre eletti per un uso successivo. Dopo poco non potrete più nevicare e le nuvole diventeranno nuvole di tempesta. A questo punto spostatevi per evitare di essere colpiti dai fulmini.

2) Dai blocchi di ghiaccio premio. Invece di dischi delle armi speciali, di tutte le feste può essere spacciata una bomba di neve.

3) Sfere di cristallo che agiscono come i blocchi di ghiaccio premio.

Congelate i nemici.

Uno o più colpi di pallottole di ghiaccio o di bombe di neve sono necessari per congelare ogni nemico. I nemici rimarranno congelati per qualche secondo prima di impazzire. Questo indica che si stanno rieleggendo. Poi riprenderanno la loro normale attività, ma, attenzione, saranno più resistenti ed un secondo congelamento. Per eliminare un nemico dovrete farlo a pezzi mentre è congelato, camminandoci o saltandoci sopra. Anche i cacciatori possono farlo a pezzi i nemici. Notate anche che se congelate un nemico che vola la finta cadere a terra e si frantumerà.

Nel momento in cui frantumerà un nemico essa rivelerà una parte della chiave se lo stava trasportando, accompagnato da un effetto sonoro. La chiave rimarrà dove è stata creata finché Cool Cogito non la raggiunge, al che essa lo integrerà finché non sarà presa.

Informazione mostrata.

* SCORE [punteggio]	000

***** è un fiocco di neve che mostra il numero di giorni che rimangono per completare il territorio degli "bracciali" del fiocco rappresenta un giorno a una settimana. Quando il fiocco sparisse, alla settima sera, il mese del fuoco sarà stato il tempo di localizzare il nostro arco e di ricordare l'ambiente.

||||| rappresenta il display delle vite rimanenti. Potete mettere da parte fino a nove vite.

000 è l'arma speciale, che mostra gli ultimi tre colpi e il tipo di colpi.

*** è il magazzino delle bombe di neve; non potete trasportare fino a sette.

Andare da un posto all'altro.

Ognuno dei posti visitati da Cool Cogito è diviso in un numero massimo di cinque territori. Alcuni territori sono località segrete e altre possono essere visitate in fruizione delle uscite segrete. Ma dovete visitare tutti i territori per completare il gioco. Vi viene dato un percentuale dei territori coperti con l'entrata del vostro punteggio alto. È possibile visitare tutti i territori in un gioco, ma ci sono situazioni alternative.

L'uscita dalla maggior parte dei territori è tramite la porta di ghiaccio che Cool Cogito deve individuare su ogni territorio. Questa sarà a forma di buca della serratura. La chiave che la apre è stata spacciata nel paese e ogni piazza ha stato dato ad un tipo di negozi di Salas, quindi i pingui ne ottengono uno (sempre lo

Fire & Ice

stesso pazzo, non sempre lo stesso pinguiso). Ma non che il nostro eroe raccolga ciocche di pietre, tutti i pazzi raccolgono fuoco a quel momento vergognosi mostrarsi nella parte inferiore della schiena. Oltretutto lo stesso risultato tocando le porte dell'ascita con una chiave non intera. Toccardo la porta d'uscita dopo aver raccolto tutte le parti farà aprire la porta. Salite attraverso la porta per andare al territorio successivo.

Alcuni territori hanno uscite segrete e non così segrete; saltando in esse andrete anche in un altro territorio. La chiave iniziale non occorre per fare questo.

Gradini e ponti di ghiaccio.

Gli interrati magici del ghiaccio sono disposti nel paesaggio. Camminateci sopra per attivare una calzaia di gradini di ghiaccio o un ponte di ghiaccio. Essi fioriscono temporaneamente accanto ad altri punti. Si sdolcino lentamente e alla fine non permetteranno nessun passo. Più calda è la terra, più velocemente si sdolcino. I caccielli sono i gradini e i ponti, ma portateli via prima che il ghiaccio si sdolci.

I cuccioli.

In molti territori potete trovare i cuccioli di Cogito. Se si trova sullo schermo e appena oltre cercheranno di saltare verso Cool Cogito per proteggerlo. Sono troppo piccoli per preoccuparsi altre creature e non subiranno del male da esse. Come Cool Cogito sono capaci di fare fuoco con piccole palline di ghiaccio e lo fanno guardare fuori. Possono essere condotti alla porta d'uscita e attraverso di essa per andare una sala extra. Un modo per fare ciò è di stare davanti all'ascita. I cuccioli hanno paura di essere piattaforme mobili e non possono saltare grossi buoni e fuoco profondo. Insistere andranno in giro se li faranno indietro. Li potete fare saltare davanti a Cool Cogito facendo fuoco rapidamente per poco tempo. Ciò rende più coraggiosi i cuccioli che si sposteranno nella direzione davanti a Cogito. Smattato pur un po' di fare fuoco e torneranno. I cuccioli possono fare a pezzi i nemici congelati e, dal momento che possono fare fuoco con palline di ghiaccio, essi sono capaci di eliminare i topini per conto proprio, anche se Cool Cogito è stato colpito.

Giorni e notti.

Il colore del cielo cambia dal giorno alla notte regolarmente, e il fiocco di neve in alto a sinistra sul display delle informazioni perde un "braccio" ogni volta che è notte (eccetto per la prima volta). Dopo sette giorni e sette notti, la struttura del cielo riconoscerà Cool Cogito e riscaldarà l'ambiente. Prendete i quadri pulsanti e affittateli all'ascita, diventerà sempre più calda d'ora in poi.

Oggetti premio.

Molti oggetti premio costellano ogni territorio. Passate vicino raccolti per ottenere i punti premio e vengono anche accumulati per i premi tattici.

Vite extra.

Le vite extra, indicate da simbolo IUP, vengono assegnate a 20.000, 70.000, 150.000, 260.000 + 400.000 punti. Potete ottenerli anche raccolgendo le 1000 premio ghiaccio e condurlo i cuccioli attraverso le porte d'uscita.

Scanned

by

Thallion

G R A F T G O L D



/RMU260004